



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO**

# Guía del Curso

## Experto en iPad para los Negocios: Desarrollo de APPS

---

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

---

### OBJETIVOS

Si trabaja en el sector de la gestión empresarial y desea aprender las técnicas para trabajar con iPad, además de aprender los procesos para desarrollar APPs este es su momento, con el Curso de Experto en iPad para los Negocios: Desarrollo de APPS podrá adquirir los conocimientos oportunos para utilizar el iPad como una eficaz herramienta de trabajo y gestión empresarial.

### CONTENIDOS

#### PARTE 1. IPAD PARA LOS NEGOCIOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCIMIENTOS BÁSICOS

1. Preferencias generales
2. iPad y las redes
3. Compartir Internet
4. Fondos de escritorio
5. Compartir documentos

6. App Store

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE VIAJES

1. Mapas
2. Documentos
3. Listas de viaje
4. El tiempo
5. Recordatorios
6. Calendarios

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE LA ECONOMÍA Y CONTACTOS

1. Gestión de contabilidad
2. Entidades
3. Facturas
4. Contactos
5. Fotos y vídeo

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN

1. Siri
2. Gmail
3. Mail
4. Skype

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. OPCIONES RELACIONADAS CON EL TRABAJO

1. Creación de textos
2. Google Docs
3. Diferentes editores de texto
4. Creación de PDF

## PARTE 2. PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA IPHONE, IPAD Y MAC

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

1. Conociendo el entorno
2. Compilando con LLVM
3. - Xcode
4. - Errores en LLVM: Fix-it
5. Compilación y ejecución de programas
6. - Creando un nuevo proyecto
7. - Explorando Xcode
8. - Compilando y ejecutando
9. - Control de errores
10. - Nuestra primera aplicación
11. - Depurando

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Introducción a Swift
2. Aprendiendo con la práctica
3. Variables
4. - El punto y coma
5. - Nomenclatura de las variables
6. - Declarando variables en Swift

7. Tipos de datos
8. - Variables numéricas
9. - Cadenas de caracteres
10. - Tipos de datos en Swift
11. - Valores opcionales
12. - Valores obligatorios
13. Operadores
14. - El operador de incremento/decremento unitario
15. - Los paréntesis
16. - División
17. - División entera: módulo
18. comentarios
19. - Hacer un comentario en Swift
20. - ¿Por qué un comentario?
21. Funciones
22. - La función main()
23. - Nuestra primera función en Swift
24. - Pasando argumentos a las funciones
25. - Devolviendo valores
26. - Variables protegidas
27. - Cambiando el valor de un argumento
28. - Mostrando en pantalla con Swift
29. Sentencias condicionales
30. - La sentencia if/else
31. - Operadores de comparación
32. - Concatenando sentencias condicionales
33. Estructuras de repetición
34. - Introducción a las estructuras de repetición en Swift
35. - Estructuras for
36. - Estructuras while
37. Ejercicios prácticos de programación con Swift

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE

## SWIFT

1. Tipos para colecciones de datos
2. - Arrays en Swift
3. - Diccionarios en Swift
4. Introducción a la PDOO
5. - Clases y objetos
6. - Creando nuestra primera clase en Swift
7. Búsqueda de clases y métodos en Swift
8. - Buscando métodos
9. - Clases y objetos en Interface Builder
10. - Interoperabilidad
11. - Kits
12. Gestión de Memoria
13. - Automatic Referente Counting en Swift
14. Ejercicios de programación avanzada

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

1. Recordando el entorno
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Uniéndolo todo
6. Etiquetas personalizables con UIFont
7. Ejercicios sobre componentes gráficos básicos

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS AVANZADOS

1. UITableView
2. Otros elementos
3. - UISwitch

4. - UISlider
5. - UISegmentedControl
6. Uniéndolo todo
7. Ejercicios sobre componentes gráficos avanzados

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMPONENTES Y TAREAS AVANZADAS

1. Conociendo UIWebView
2. Mandando Emails con MFMailComposeViewController
3. Capturando imágenes desde la galería
4. Manejando varias pantallas o vistas con el storyboard
5. Ejercicios de componentes y tareas avanzadas

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA BASE DE DATOS SQLITE

1. SQLite
2. Creando una base de datos SQLite para nuestra aplicación
3. Configurando el entorno
4. Añadiendo datos a nuestra aplicación
5. Listando los datos de nuestra aplicación
6. Añadiendo una vista de detalles
7. Eliminando datos de nuestra aplicación

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. INTEGRACIÓN CON REDES SOCIALES

1. Trabajando con Facebook desde Swift
2. - Características de Facebook Connect
3. - Implementando Facebook Connect en una aplicación
4. Trabajando con Twitter desde Swift
5. - Características de la API de Twitter
6. - Enviando un tweet desde Swift

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SWIFT

1. Cocos2D
2. - Estructura de una aplicación con Cocos2D
3. - Configurando el entorno para Cocos2D
4. - Nuestra primera aplicación con Cocos2D
5. El motor de física Chipmunk2D
6. - Estructura de una aplicación con Chipmunk2D
7. Recursos de interés para el desarrollo de videojuegos



C/ San Lorenzo 2 - 2  
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476  
Fax: 951 987 941



[www.academiaintegral.com.es](http://www.academiaintegral.com.es)  
E-mail: [info@academiaintegral.com.es](mailto:info@academiaintegral.com.es)